incentive om mensen sneller beslissingen te laten nemen: bonus voor degene die als eerste zijn keuze heeft ingevoerd, penalty voor laatste. Degene die als eerste actie inlevert, diens units voeren als eerste actie uit.

Als merchant kun je geld geven aan een andere speler of zijn units briben.

Specials tavernes waarbij een merchant een bribe kan doen.

**Redenen geven om mensen te laten reizen**

Maximaal aantal units.

Battles gebeuren automatisch, volgens **regels** die **bekend** zijn.

Monks kunnen bewegen enhancen of battle enhancen.

Merchant

brug

**Prinsoners dilemma: advantage om mensen te naaien.**

belangrijke strategische handelsposities.

Straal waaromheen niet gebouwd mag worden.

Sphere of influence

Manieren om mensen hun units meer te laten bewegen:

Monks moeten bewegen om ze up te kunnen graden;

Merchants verdienen geld wanneer ze bij de marketplace van een andere speler aankomen. dit is eenmalig en de merchant verdiend geld naarmate hij verder gelopen heeft.

Wanneer een merchant bij de marketplace van een andere speler komt, krijgen beide spelers geld. Vanaf een marketplace kan een merchant een unit briben door geld te sturen naar de eigenaar van die unit. Diens unit zal niet aanvallen als hij de volgende beurt in een gevecht geraakt.

Belangrijke kruispunten/ontmoetingspunten met bijv. bruggen om ervoor te zorgen dat mensen daar samenkomen.

monk kan gevecht beinvloeden door actie te spenderen -> curse/bless

merchant kan gevecht beinvloeden door actie te spenderen -> bribe (kost geld) en is alleen mogelijk wanneer hij in een taverne zit (krijgt cooldown)

Battle:

monks kunnen units een speed boost of een battle boost geven: +1/+1 of een extra move.

merchants kunnen units briben door geld te geven aan de speler van wie de unit is, waardoor die unit niet meer zal aanvallen tijdens de battle.

Wanneer alleen merchants en/of monks/priests/bishops elkaar tegenkomen op een tile zullen ze bouncen naar waar ze vandaankwamen.

Een soldier zal altijd aanvallen en doet al zijn damage aan alle andere betrokken units. Als er daarna nog meer dan 1 unit over is, bouncen deze ook. pas wanneer er slechts een enkele unit in een battle over blijft, beweegt deze naar de tile.

Hostile move -> this means that a player will move to the chosen location and when